CLAVE

VOLUMEN III Nº 5 MAYO 1.987

INFORMACION SOBRE EL CLUB

La integración en la asociación QLave se hace por suscripción anual o semestral.

El C.E.I.U.Q.L. consta en el Registro Nacional de Asociaciones con el número 65210 y en el Registro Provincial de Zaragoza con el número 1742.

QLave publica mensualmente el boletín de los socios. Más información sobre la asociación puede obtenerse desde la secretaría del Club.

Para ser miembro de QLave se requiere estar interesado por el ordenador personal Sinclair QL.

El Club mantiene una librería de software.

La Junta Directiva está formada por :

Presidente	Vicepresidente	Secretario	Tesorero
Serafín Cicos	Fabio Navarro	Javier Goira	Manuel Millán

La correspondencia debe enviarse al Apartado de Correos n. 403 / 50080 ZARAGOZA. Especificando si va dirigida a secretaría, tesorería, librería o si se refiere al boletín antancas a nombre del presidente.

GRUPOS LOCALES

Se están formando grupos locales con carácter provincial. En estos momentos están funcionando como tal:

Grupo Local de MADRID.-
Encargado : Juan Pablo Romero Castaño (Tfno. 4 47 28 28)

Grupo Local de SEVILLA.-
Encargados : Rafael Candau (Tfno. 12 22 74) y José M. Guzmán (Tfno. 65 46 73)

Grupo Local de VALENCIA.-
Encargado : Enrique Sanchis Borrell (Tfno. 64 29 19)

Grupo Local de ZARAGOZA.-
Encargados : José Luis Fornies (Tfno. 35 54 65) y Juan Alvarez (Tfno. 51 71 31)

CONTRIBUCIONES A QLave

Las contribuciones a QLave deben ser ficheros de QUILL en cartuchos de microdrive preferiblemente. Los cartuchos se devolverán a vuelta de correo. El formato de las colaboraciones se ha especificado en anteriores boletines. El número de líneas por página estará entre 40 y 44. De todas formas si las colaboraciones que se reciban no siguen estas recomendaciones, se rectificarán y se publicarán igualmente.

Se prohibe la reproducción total o parcial del contenido de este boletín. QLave no se hace responsable del contenido de los artículos o comentarios que aparezcan firmados por su autor.

EDITORIAL

Parece que el objetivo de mantener el boletín a 40 páginas se está consiguiendo. Aunque bien es verdad que son necesarias colaboraciones, ya que por ejemplo la sección que trata del ARCHIVE parece el Guadiana, y la que habla de código máquina puede decirse que está por estrenarse.

Particularmente veo que faltan colaboraciones de tipo "artículo independiente de sección", o sea los que suelen ir entre la sección de actualidad del mercado y la de preguntas y respuestas.

Por otra parte creo que estoy en camino de conseguir algo bueno por parte de Investrónica, algo de cara al club y algo de cara a los socios, por ahora sólo tengo confirmación telefónica. Por si acaso no crearse excesivas ilusiones, pero tampoco hay por qué desesperarse.

De todas formas hay un par de cosas que desde aquí quisiera pedir a todos los socios (suponiendo que lean estas líneas), en primer lugar pediría que hagan en su medida labor de difusión del club entre usuarios del CC, y que si es posible se animen el personal a formar grupos locales, creo que es de especial interés y provecho que los que se puedan reunir con facilidad lo hagan y que de este modo el trabajo individual se incremente así como el beneficio general. En segundo lugar me gustaría que cuando alguien encuentre, (como es el caso de un socio de Zaragoza), lo que al menos parece una buena oferta, o si no juzgad, MONITOR en COLOR 14", de fabricación española , su precio no superará las 25000 ptas incluyendo garantía, (cuando los más baratos que yo conocía y también de fabricación nacional rondan las 55000 ptas), que se le comunicase para si es extensible dicha oferta para otros posibles socios, publicarla y dar así la oportunidad a otros socios de beneficiarse de ese "chollo", y sospecho que más de uno ha encontrado algo bueno.

En el caso de los monitores (sus características técnicas las conoceré muy pronto,pero por la premura de tiempo para publicar este boletín no las puedo incluir ahora); no sé cuantos podría conseguirse, aunque supongo que no serían muchos. Por ello si alguien quiere que este socio le facilite el monitor, puede escribir una carta al apartado del club indicando en el sobre debajo de clave, MONITORES y de este modo se le hará llegar al socio que ha conseguido esta "ocasión".

Este socio se ha indicado también que él no tiene dinero para anticipar la compra de los aparatos que se pudiesen encargar (caso de que los pudiese conseguir), por lo que los monitores se deberían pagar por anticipado, y por supuesto que los gastos de portes y seguro para enviarlos fuera de Zaragoza correrían por parte del que adquiriese el monitor, y estos gastos se añadirían al precio anteciche.

Serafín Olcoz

CORREO DE LOS SOCIOS

A Jose Aranendi en el número 5 del volumen 2, página 22, no creo que se le responda exactamente a lo que preguntaba. No se le ha respondido sobre el lenguaje máquina y si sobre el lenguaje ensamblador que no es lo mismo. Voy a contestarle yo tambien que he tenido sus mismas dudas.

INSTRUCCIONES PARA MANEJAR EL CODIGO MAQUINA

CALL,POKE,EXEC,SEXEC,SBYTES,LBYTES,RESPE

PARA ENTRAR EN EL CODIGO MAQUINA

Directamente

1.- Cargar el código (lista de números decimales) a partir de una dirección de memoria con POKE, POKE_W o POKE_L y despues llamar a esa dirección con un comando CALL.Un ejemplo seria el programa DEFINICION DE GRAFICOS aparecido en esta revista en la página 28 del número 3 del volumen 1.

Salvando primero el código

2.- Cargar el código en microdrive o disco con POKE, POKE_W o POKE_L y SBYTES para recuperarlo con LBYTES y ejecutarlo con CALL.Un ejemplo seria el programa DUMP aparecido en la página 15 del volumen 1 número 4.

3.- Cargar el código con POKE, POKE_W o POKE_L Y SEXEC para ejecutarlo con EXEC o EXEC_W.Un ejemplo seria el programa RELOJ que aparece en la página 45 del apartado CONCEPTOS del manual que viene con el ordenador.

Ejecutar un programa presente en microdrive o disco

4.- Con LBYTES y CALL. Ejemplo el programa TROF-TROW aparecido en la página 26 del volumen 3 número 1.

5.- Con EXEC o EXEC_W. Ejemplo los programas PSICO que vienen con el ordenador (mirar programa BOOT).

Nota primera.- Para las tres primeras maneras es habitual reservar espacio seguro contra posibles interferencias en memoria por medio de RESPE.

Nota segunda.- Se podria salvar un programa con SEXEC, recuperarlo con LBYTES y ejecutarlo con CALL sin embargo para ejecutarlo con EXEC o EXEC_W debe primero haber sido salvado con SEXEC.

Nota tercera.- La diferencia entre EXEC y EXEC_W esta en que EXEC_W al contrario que EXEC no permite interrupciones hasta que halla terminado su trabajo.

Nota cuarta.-EXEC y EXEC_W son los comandos para ejecutar un programa en multitares.

PARA SALIR DEL CODIGO MAQUINA

1.- Por el mismo programa: Un programa máquina llamado desde SUPERBASIC con CALL retorna normalmente al SUPERBASIC con:

```
MOVEQ #0,D0     Poner a 0 el registro de error D0, para que retorne sin error.
RTS.            Retorno a SUPERBASIC.
```

2.- Un programa multitarea ejecutado con EXEC deja el sitio al SUPERBASIC, o a otro de los jobs en multitarea suspendidos, al pulsar CTRL y "C".

FABRICAR UNA INSTRUCCION EN CODIGO MAQUINA

Una instrucción en código máquina es bastante engorrosa de fabricar. Como explica Angulo en su libro MICROPROCESADORES DE 16 BITS (no se da verguenza hacer publicidad de él porque se la merece), "El código máquina de cada instrucción consta de 16 bits (palabra OP);según los casos puede ir acompañado de hasta cuatro palabras más que definen los operandos: valores inmediatos, registros o posiciones de memoria. Así, por ejemplo, una instrucción que utilice un solo operando inmediato de 16 bits constará de dos palabras, la del código OP y la del operando. En cambio, una instrucción que especifique dos operandos con sus direcciones completas requerirá cinco palabras, a saber: la del código OP,dos más para definir la dirección de un operando y otras dos para la del otro".

Los bits 12 al 15 de la palabra OP son los únicos que tienen un significado fijo y corresponden al código de operación. Con estos cuatro bits (12 al 15 inclusive) se pueden diferenciar 16 códigos que se reparten las 56 instrucciones del 68000.Con 14 modos distintos de direccionamiento y la posibilidad de trabajar con varias longitudes de datos,originan más de 1000 códigos de instrucción o palabras OP diferentes.

Como sería poco práctico trabajar con tablas de más de 1000 elementos MOTOROLA se decidió por una tabla de 77 de propósito general. En la tabla no vienen las palabras OP sino que se indica la forma de conseguirlas.

Por ejemplo;la instrucción RTS, retorno de subrutina, no tiene variantes, su sintaxis es RTS a secas. Su código de operación es 4 y los restantes bits 11 a 0 siempre son los mismos %111001110101 de manera que su palabra OP es el número binario %0100 1110 0111 0101 cuyo valor decimal,que es el que nos interesa, es 20085.

La instrucción MOVEQ tiene la sintaxis MOVEQ #dato,Dn. Si quisieramos conocer cual es la palabra OP de MOVEQ #0,D0, veríamos en la tabla que su código de operación es 7, 0111, es decir, bit 15=0, 14=1, 13=1, 12=1. Los bits 9 al once nos dicen cual es el registro de datos destino de la operación, en este caso es 0 por lo tanto estos tres bits valen 0.El bit 8 en esta instrucción siempre vale 0, según la tabla. Los bits 0 al 7 nos dan el valor del dato inmediato que se va a cargar en el registro de datos, MOVEQ solo

trabaja con bytes, por lo tanto como el inmediato es 0, todos los bits de 0 a 7 valen 0.

El resultado es la palabra OP %0111 0000 0000 0000 cuyo valor decimal es 28672. Este número es el que deberas pokear como en el caso de BTS fue 20555.

Cuando una sola palabra OP no es suficiente para contener toda la información necesaria en una instrucción se usan, si es necesario, hasta las cuatro siguientes. Por ejemplo: La instrucción en ensamblador SUBI.L # $FFFFF,$3FFAC, restar el inmediato $FFFFF al contenido de la palabra larga de dirección $3FFAC y dejar el resultado en esta dirección, se traduciría en cinco palabras de código máquina.

La palabra OP	SUBI.L Imm, Abs.l	%0000 0100 1011 1001	1209 dec
Inmediato	$F	%0000 0000 0000 1111	15 dec
	$FFFF	%1111 1111 1111 1111	-1 dec
Dirección absoluta	$3	%0000 0000 0000 0011	3 dec
	$FFAC	%1111 1111 1010 1100	-84 dec

La tercera palabra es -1 pero seria exactamente igual 65535 y la quinta es -84 pero tambien podria ser 65452. El GL lee las palabras y palabras largas siempre con signo y los bytes sin signo, pero las puedes pokear como quieras que él lo entenderá.

Como vemos esta instrucción en ensamblador ocupa diez posiciones de memoria de un byte.

Las tablas con los formatos de las palabras OP se encuentran en los libros sobre el 68000 y en el mencionado de Angulo estan entre las páginas 214 y 218.

Una notación bastante usual en la sintaxis de las instrucciones del 68000 es <ea> y corresponde a dirección efectiva. Cuando una instrucción tiene en su sintaxis <ea> significa que la parte en la que encuentre <ea>, origen o destino se puede direccionar con cualquiera de los 14 modos que existen en el 68000.

Como se puede ver se hace bastante pesado programar directamente en código máquina y es por esta razón por la que existen los ensambladores. Los ensambladores son unos programas traductores que transforman el nemónico de la instrucción en la palabra OP que la ejecuta y en las palabras que definen los operandos, si las necesita.

INTRODUCCION DEL CODIGO MAQUINA

Debe quedar claro que el código máquina se pokea, en el espacio de memoria reservado para él, siempre en decimal.Puede ser pokeado byte a byte con POKE, palabra a palabra con POKE_W (lo más idoneo) o palabra larga a palabra larga con POKE_L.Cuando algun programa tiene el código máquina en cadenas alfanumericas en las lineas data existe siempre un procedimiento de transformación a decimal.

Jorge Diaz
ORENSE(Glave-159)

Ha pasado ya algo más de un año desde que un pequeño grupo de buenos aficionados al QL formaron el C.E.I.U.C.L. Con el crearon también el nexo entre ellos y otras personas que como ellos compartían una afición por la informática, este enlace - desde el que escribo - ha tenido sus altibajos por razones de todos conocidas y como respuesta a la desidia y falta de colaboración que por unas u otras razones ha sido siempre el caballo de batalla de la editorial escrita mes a mes por Serafín Olcoz.

En estos momentos se ha pasado de 20 páginas en el primer boletín a 44 en el de Febrero, si tenemos en cuenta que todo esto ha sido en solo un año, vale la pena reflexionar un poco y pensar en la forma de dar una palmadita a la espalda a los muchachos de Zaragoza , tomarles en cierta medida el relevo en la tediosa tarea de llenar cada mes esas casi cincuenta páginas que con un poco mas de esfuerzo por nuestra parte llegarían a ser fácilmente setenta o incluso a final de año podrían rondarse las cien páginas, número este que no es ninguna utopía .

Ya sabemos que existen tres tipos de personas ante el teclado, todas ellas merecen el mismo respeto, pero por desgracia las tres no obtienen iguales resultados ante él por falta de comunicación entre ellas.

La más común usa el QL como un electrodoméstico más, tiene unos programas de aplicación a los que les saca un gran partido y suele pasar más de un susto cuando al salvar todo un día de trabajo en la cinta, el aparato le contesta con un típico mensaje de **Medio incorrecto** . Esta persona por otra parte suele dominar a la perfección los programas que posee y puede darnos más de una lección sobre el uso de los mismos (lección que sería muy bien recibida en estas páginas claro está), debemos recordar que toda lección bien explicada es constructiva y provechosa.

En el segundo tipo de personas nos encontramos con los devoradores de programas, estas personas coleccionan cualquier cosa que se pueda cargar en el ordenador, la prueban, la destripan y la olvidan en algún Mdv perdido. Tienen una asombrosa capacidad para encontrar bugs en los programas y corregirlos, su mayor arma son la imaginación y la dedicación casi fanática, a cada programa nuevo que pasa por sus manos. De estas personas pueden salir innumerables trucos, procedimientos y rutinas cortas de aplicación ilimitada, así como jugosas avanzadillas de pruebas de los programas devorados.

Por último quedan esas personas tan extrañas que hacen algo llamado " programar " , para las cuales el ordenador es una especie de amigo, que aunque bastante tozudo y taciturno, es capaz de responder después de muchas horas de trabajo con la satisfacción de un programa que **además de bonito resulta que funciona.** Estas personas tienen un principio que dice :" No es que el ordenador no sea capaz de hacerlo, resulta que todavía no se como decirle que lo haga".

De estas últimas se reciben algunas cosas, quizás porque comprenden lo duro que es el camino del principiante cuando este sólo tiene ante sí unas teclas negras y un voluminoso manual que, si entre otras cosas carece de índice, puede ser por que ni los que lo escribieron son capaces de programar algo después de haberlo devorado.

Llegados a este punto queda claro pués que todos podemos aportar un granito de arena para que todo esto vaya hacia adelante , cada uno en la medida de lo posible es un experto en su pequeño sector, y puede ayudar a más de un náufrago del Inglés y de los códigos de las impresoras.

Espero que más de uno se sienta aludido por esta reflexión y envíe pronto una réplica constructiva sobre la misma, acompañada, si no es mucho pedir, por alguna colaboración a la revista, no olvidemos que en un MDV caben muchas páginas llenas de ideas y muchas líneas de prograza dispuestas a ser tecleadas, al menos por un servidor, y por lo menos tres flamantes dibujos que los magos del color pueden enviar para las portadas.

Enrique Sanchis
VALENCIA(QLave-46)

Escribo en relación con la oferta SCHON para los teclados ESPAÑOLES. CONTAD CONMIGO, ya que mi QL es español y estoy interesado en el teclado SCHON. Por tanto en cuanto sea posible - cuando seamos 30, los interesados - avisadme para la cuestión de las libras. Además me interesa el KEYPAD numérico que anuncia SCHON como "añadido" y que "aparecerá pronto" según dicen. Por tanto si es posible hacer todo junto - quizás otros socios que quieren el teclado español también quieran el numérico si lo supieran - contad con mi participación en la operación. Y si sólo se hace lo del teclado español contad también conmigo, naturalmente.

Un abrazo y como siempre agradecer vuestro trabajo que me es tan útil.

Antonio Ramos
C/Joaquín María Lopez n. 23, 6 A
29015 Madrid
MADRID(QLave-58)

Respecto al teclado numérico, SCHON no responde de ninguna forma desde el primer momento en que se preguntó por él, así que ese no dicen nada pues nada sabemos, excepto según su publicidad, que "aparecerá pronto". En cuanto a la forma de contactar con SCHON, ya la explicábamos al publicar su oferta y se supone que debería ser una actuación individual. Pero como además del 10% de descuento que se obtiene por ser socio de QLave (se puede acreditar con una fotocopia del carnet de socio, cuya misión es la de presentar el número de asociado), también obtuvimos la oferta de que preparasen teclados versión española; y como para ello es necesario un pedido mínimo de 30 unidades pues es evidente que será necesario unir 30 socios interesados para poder tener acceso a dicha oferta. ¿Podía encargarse de gestionar este proyecto?. Para ello se publica su carta y dirección, de modo que los interesados puedan contactar y de este modo poder reunir los 30 necesarios. Desde QLave se envió a SCHON un boceto del teclado español para su posible diseño.

QLave

En el número 5 del volumen tercero, Diciembre del 96, Pedro miguel Lamet hace unas

consultas que creo que puedo contestarle.

De las utilidades que vienen con el controlador de discos de Microperipherals, hay dos que estan diseñadas para pasar archivos entre microdrives y discos de todas las formas posibles. Estas utilidades son COPY_X (programa a programa) y BACKUP_X (todo el disco o microdrive de un tiron).

Con BACKUP_X yo he pasado sin dificultades el programa TASPRINT a disco. Tambien he pasado a disco, con esta utilidad, el paquete completo de programas PSION que vienen con el ordenador. Sin embargo otros programas comerciales como CHESS de PSION no lo han permitido.

En el numero 2 del volumen tercero, correspondiente al mes de febrero de 87, Antoni Sanchez hace una consulta referente a la instalación de la impresora BMC para trabajar con el programa TASPRINT.

Quien contesto la consulta parece ser que no pudo probar la instalación que propuso. Esa instalación no funciona bien con esta impresora. La adecuada es:

```
NOMBRE: BMC
CODES FOR NORMAL LINE SPACING: 27, 50
CODES FOR GRAPHIC LINE SPACING: 27, 65, 8
CODES FOR BIT IMAGE PRINTING: 27, 75
NUMBER OF CHARACTERS PER LINE  64
MOST SIGNIFICANT BIT AT TOP OR BOTTOM: T
SEVEN OR EIGHT BIT PIN HEAD: 8
PRESS 1 FOR B.I.M. DETECTION AS ASCII
PRESS 2 FOR B.I.M. DETECTION AS BYTES OF DATA: 2
```

Los baudios deben ser 9600 y la salida SER:.

Asimismo debe verificarse la instalación de la impresora en el programa install_bas para compatibilizar las cartas de QUILL con TASPRINT. Donde pregunta el código de fin de línea debe cambiarse CR,LF por LF.

En el numero 3 del volumen 3, Marzo del 87, Javier Bolra dice que las direcciones a las que se dirija un POKE_L o un PEEK_L deben ser multiplos de cuatro. Creo que esto es un error pues solo es necesario que sean pares, es decir, multiplos de dos.

La razón creo que es que el QL está diseñado para trabajar, como tamaño estandar de datos de memoria, con palabras (dieciseis bits), que es el tamaño de las instrucciones básicas del 68000.

El contador del programa PC se incrementa siempre en un numero par y por eso solo se puede encontrar cualquier dato, o palabra OP, en una dirección par. Todos los datos de programas de código máquina que utilicen datos de byte desperdician otro octeto de memoria que debe ser puesto a cero. Las palabras largas al igual que los bytes y las palabras se deben cargar en direcciones pares y que es donde se deben buscar despues.

Jorge Diaz
ORGANIZ(Slave-159)

ACTUALIDAD DEL MERCADO

MICROSOFT BLANCO DE CRITICAS

El tan esperado MS-DOS capaz de utilizar el modo de direccionamiento extendido del 80386, sigue sin aparecer, la ofensiva en USA de los 68000, sin la desastrosa limitación de 640 K. está poniendo nerviosos a muchos y se le hechan las culpas a Microsoft por no hacer el nuevo dos.

Realmente el primer interesado en hacerlo disponible es Microsoft, y si no lo hecho es porque no se puede hacer, y si ni Microsoft le puede hacer, ¿ quien podrá hacerlo ?

En realidad MICROSOFT NO TIENE LA CULPA, el problema viene de la arquitectura del 8086, es decir de INTEL, así que no entendemos el origen de las criticas, salvo la incompetencia habitual de los que escriben de informática, NO SE PUEDE CAMBIAR EL DIRECCIONAMIENTO Y MANTENER LA COMPATIBILIDAD, naturalmente veremos cuando se enterarán de esto.

EL IEEE REALIZA "BENCHMARKS"

La revista MICRO del IEEE realiza unas pruebas comparativas entre los procesadores del mercado, después de que un lector realizase medias geometricas de los resultados para disminuir la aplastante superioridad del 68020 que sucedía cuando se utilizaban la media aritmetica.

El cacareado 80386 es un 26 por ciento mas lento si en el equipo se utilizan las supercostosas memorias estaticas.

Pero cuando "economizamos" y utilizamos las económicas RAM dinámica, el 80386 se hace un 76 por ciento mas lento que el 68020 en las mismas condiciones.

Naturalmente esto comprueba la alucinante superioridad de los MOTOROLA, y se comprenden los nervios de muchos seudo-expertos ante lo que pasa en USA.

Y hay que añadir que en el cuadro no aparece todavia el 68030 ...

Respecto al 68020 obtiene el doble de velocidad al mismo reloj, y que incorpora en el integrado la unidad de gestión de auténtica memoria virtual de 32 bits multitarea. Su estructura interna es del tipo Harvard, muy utilizada en los superordenadores.

NUEVO COPROCESADOR NUMERICO MOTOROLA

Ya hablamos de que la firma americana Weitek había lanzado supercoprocesadores numéricos que eran los mas rápidos del mercado.

La reacción de Motorola no se ha hecho esperar y ha lanzado el 68882, un 68981 mucho mas rápido y naturalmente compatible sin historias.

Las operaciones del 68881 se ven aceleradas de dos a cuatro veces con sin ser siempre a la misma velocidad efectiva del reloj

Según los rumores sobre el nuevo 68040 consistiría en un 68030 mejorado y un 68882 mejorado, contenidos los dos en el mismo integrado

ALAN SUGAR RECONOCE LAS MARAVILLAS DEL PC 1512

Alan Sugar, presidente de Amstrad, ha dejado haciendo un ridículo espantoso a sus peritos de la prensa informática, al incorporar al Amstrad PC-1512 ventiladores y al anunciar versiones con adecuadas fuentes de alimentación, y (por lo menos para el mercado USA , el que puedas colocarle placas gráficas sin tener que ir probando una tras otra a ver si alguna quiere funcionar

Naturalmente si además corrige la sospechosa tendencia de sus unidades de disco ha realizar un ruido extraño y dejar al disco algo "espachurrao", ... Que pasó en el SIMO con el disco de una casa de Software ?, ¿ porqué no se ha explicado lo que pasó ? , y algún que otro "defectillo" similar como la "calidad" de sus monitores, especialmente la del de color, y algunas cositas mas que ya conteremos

Entonces y solo entonces si su precio es competitivo después de todas esas mejoras será interesante si alguien quiere un PC

INVESTRONICA PRESENTA LA EGA

La conocida placa gráfica EGA va a ofrecer Investrónica en sus PCs, en adición a las ya disponibles compatibles Hercules e IBM que distribuye hasta ahora. Así marca distancia con los equipos de otros fabricantes

Aunque Investrónica se haya portado muy mal con los C. e S, mas que entender que se debió de asustar ante las salvajes y fraudulentas descalificaciones que se realizaron de Sinclair y de C 1 en Inglaterra, copiadas en España por algunos

Algo que ni siquiera Sinclair pudo cortar

Por otro lado sus PCs están bien hechos con adecuadas fuentes ventilación placas gráficas etc

Naturalmente no es el único pero no hay que olvidar que es una firma española líder mundial en Sistemas de Diseño y Fabricación asistida por ordenador para la industria textil y tecnología propia

Así que si alguien se empeña en un PC, se lo podeis recomendar no es que sea irrompible, todo equipo electrónico complejo está sujeto a posibles fallos y el que piense lo contrario es tonto, pero está bien hecho y se puede recomendar sin miedo, salvo lo que opinamos en general de los PCs

NOTICIAS JSA.

APPLE MACINTOSH ¿ NUEVO STANDARD DEL MERCADO USA ?

... al IBM PC se le llamó el "STANDARD" del mercado porque era el ordenador mas vendido ... USA ahora que el mas vendido es el APPLE MACINTOSH creemos que el título corresponde a este

Se espera de un momento a otro ... lanzamiento del Super MAC ya de entrada con el ...030 aunque hay que recordar que las parejas del 68020/68881 ya están disponibles en USA para los hermanos Grandes y Americanos

Naturalmente el 68030/68882 se ofrecerá en cuanto Motorola los fabrique en cantidades suficientes dado que los primeros ejemplares se los llevarán las firmas de los Superequipos para Ingeniería, (APOLLO SUN, HEWLETT PACKARD, MASSCOMP etc

ATARI LANZA NUEVOS EQUIPOS

Atari lanza un PC basado en un 8086 como el Amstrad, pero dotado directamente de una Placa gráfica multifrecuencia con todas las posibilidades habituales de los graficos de PCs IBM, Hercules y EGA), muy seguro vuelve la aventura Americana de Sugar ante estos equipos y otros similares de otras firmas Americanas

Para marcar distancias con los AT lanza ATARI unas versiones de sus 68000 los ST ocatados de 4 y 8 Megas de RAM de entrada directamente utilizables, sin mas historias. Esto hace que se estén poniendo nerviosos algunos al comprobar las limitaciones de los ...NTE.

COMMODORE LANZA NUEVAS VERSIONES DEL AMIGA

Dos nuevas versiones del Amiga se esperan pronto. ya informaremos

LOS PERIFERICOS DEL QL SE SIGUEN MOVIENDO

Al cabo de un año en que la "Increible" vision de futuro de Alan Sugar pronunciase la sentencia de muerte del Q L este sigue en los paises civilizados informáticamente mas vivo que nunca

A las mejoras del THOR y del QXT, se une un sistema similar lanzado por la firma alemana ABC Teclados opcionales aparecen por doquier de ABC SCHOB SAGA etc Ratones y Software de ICONOS también de Tidersoft ABC, SAMSY etc

Proliferan los programas para lanzar en multitarea los programas de PSION y demás software ya hecho

CST presenta una Superinteresante tarjeta con controlador de discos y ex SCSI, ex Sha... Computers Systems Interface este interface normalizado está previsto para periféricos superrápidos, y se utiliza mucho para DISCOS DUROS etc naturalmente está disponible para IBM PC Y AT, APPLE MAC, ATARI ST AMIGA HY COMMODORE y también para Q L

También aparecen varios sintetizadores de voz, generadores de música estereo Multivoz etc

Conforme consigamos los programas y periféricos los iremos comentando en Clave si siguen los cons que antes, pues mejor si nos adelanta

Ha, un olvido en todas las descripciones del Futura, este admite un expansor de SJS del O L naturalmente con este expansor se pueden conectar los periféricos del O L sin problemas

EL PLUS 2 TAMBIEN CON PROBLEMAS

La cadena BOOTS ha estado durante un cierto tiempo negandose a distribuir el Spectrum +2 debido a "pequeños" problemas del casette, mientras que las protestas del público al haber utilizado un protocolo de joystick incompatible con los Kempston y Sinclair los dominantes en el Spectrum, son cada dia mas grandes, especialmente cuando algunos programas declarados oficialmente como preparados para el +2 siguen utilizando los clásicos protocolos del Spectrum.

LOS AMSTRAD TAMBIEN SON DE MEMBRANA

Todos sabemos los salvajes palos que le dieron a todos los teclados de Sinclair por ser de membrana bueno después de abrir teclados del CPC y PCW, hemos visto que son de membrana pero desprotegida, abierta al polvo humedad etc

Hay que ver lo calladito que se lo tenia la prensa informática, que forma de manipular al público

El teclado del PC todavia no lo hemos conseguido examinar Esperamos no tener la sorpresa de que también sea de membrana.

Naturalmente despues de los problemillas del PC, del +2, de los teclados de membrana ¿ Donde está la robusta y fiable Tecnología de Astrad ?

YA ESTA BIEN DE TANTO ROLLO

Hace varios números avisamos que ibamos a tener un bombardeo dde la prensa informática bueno, se ha cumplido, y los sentimos mucho señores pero no nos lo creemos, no nos creemos que los 80386, vayan a Dominar a los 69000 en USA no nos creemos que Amstrad este batiendo tales records de ventas con su PC, ya nos mintieron cuando dijeron que el MSX estaba batiendo records de ventas en USA y JAPON y no era cierto ya nos mintieron con que los Amstrad chicos batian records de ventas en USA y tampoco era verdad

Señores ¿ hasta cuando nos van a seguir mintiendo ?

Grupo Local de Sevilla

C.S.T. THOR

El CST THOR es una mejora ("upgrade") para nuestro querido microordenador Sinclair QL

Con el CST THOR el QL se transforma exterior e interiormente en un microordenador con todas las prestaciones que un usuario profesional desea obtener, manteniendo, eso sí plena compatibilidad con el QL original de Sinclair

El QL se puede mejorar con ampliaciones de memoria así como con la conexión de unidades de disco ganando de esta forma unas ventajas realmente importantes Pero si además de esto uno se decide por el Thor obtiene una fuente de alimentación suplementaria para manejar las características extra sin que se produzcan los clásicos "cuelgues" de los que J M Quesada nos hablaba en el número anterior, mayor velocidad en RAM; 128 K de espacio para EPROM que se puede utilizar para almacenar programas en un chip donde quedan disponibles para su uso inmediato un reloj interno alimentado por pilas un teclado tipo IBM AT que incluye teclado numérico, un interface SCSI para disco duro y cinta, un puerto para ratón y otro para interface paralelo para impresora

Como se puede apreciar el THOR es un compendio en sí mismo de todas las mejoras existentes en el mercado con la afortunada salvedad de que permite reunirlas en una configuración compacta, cuya presencia externa es el estilo del conocido PC Personal Computer IBM AT

La oferta de la configuración THOR no se limita únicamente a ser el reunión de las mejoras antedichas ya que además incorpora en ROM una versión mejorada del ICE de Tidersoft, el software necesario para el control de ventanas, del ratón y de impresora así como software para la NET (entre THOR y THOR ó entre THOR y QL) las extensiones del sistema operativo, tipo Toolkit, rutinas de acceso aleatorio, de spooler, copia de ficheros y otras rutinas También incorpora modificaciones del software que aseguran el perfecto uso del disco blando y del Winchester (si uno lo desea incorporar a su configuración) y por último sustituye el paquete original de PSION por el nuevo XCHANGE

Las características técnicas del CST THOR son

- 640 kbytes de RAM interna

  Una o dos unidades de disco de 3.5" de 720k (de la casa NEC) y la posibilidad de conectar otra unidad de disco externa
- Disco opcional Winchester de 20 Mbytes

  QDOS más complemento del sistema operativo

  Teclado tipo IBM AT con teclado numérico adjunto
- Reloj en tiempo real con baterías de níquel cadmio
- Conector para una eprom de 64 kbytes
- Puerto para ratón, Centronics dos para RS 232,serie, y otros dos para joysticks

  Una red de área local tipo METRONET
- Compatibilidad con el software del QL

  EPROM con PSION XCHANGE (Quill, Easel, Archive y Abacus, mejorados
- Puerto de expansión para el IDE y periféricos del QL

OLave

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Estoy intentando aprender a programar en lenguaje ensamblador de. MC b8008, pero tengo dudas, porque el libro de programación avanzada no es del todo muy claro. Un programa ejemplo que haga uso de S.D ELIPS TRAP #3 D0:33 podría ayudarme mucho. También me gustaría conocer algún método para crear sprites (que no sea el famoso programa de Digital Precisor

Salvador Merino
Málaga.Cla/6-15a

El manejo de los 'traps' gráficos es bien sencillo y es análogo a todos ellos variando el número de parámetros. La contestación a su pregunta, comentada ampliamente en la siguiente

```
SD_ELIPS    EQU     $33
CN_DTOF     EQU     $10B

            MOVEQ.L #5,D4           número de parámetros
            LEA     ELIPSE,A3       apunta a lista parámetros
            MOVE.L  A0,-(A7)        salva identificador canal en el stack
            MOVE.L  A3,A0           y apunta A0 a los parámetros
            LEA     PILA,A1         prepara apuntador a pila aritmética
BUCLE       MOVE.L  D4,-(A7)        guarda contador de parámetros en el stack
            MOVE.W  CN_DTOF,D5      transforma la cadena de parámetros ASCII
            .DP     (A5)            a números en coma flotante
            MOVE.L  (A7)+,D4        retorna contador
            DBRA    D4,BUCLE        y si no es cero, repite el bucle
            MOVE.L  (A7)+,A0        recobra Id del canal
            MOVEQ   #-1,D3          tiempo de espera infinito
            MOVEQ   #SD_ELIPS,D0
            TRAP    #3              ejecuta la elipse
            MOVEQ   #0,D0
            RTS                     retorna sin error al BASIC

            DS.B    240             reserva espacio de la pila
PILA        DS.B    6
ELIPSE      DC.B    "50 50 25 0 5 0.5"  parámetros de la elipse

            END
```

Sobre la segunda cuestión, el método en sí es bastante complicado. Cuando se habla de sprites se imagina a secciones de la pantalla en movimiento con respecto a otras por lo tanto lo primordial es hacerse una idea de lo que se pretende y guardar cuidadosamente las posiciones respectivas de cada objeto. En el momento de ponerlos en marcha hay que considerar la posición a la que va a ir un objeto, se "recorta" del fondo de la pantalla el trozo ocupado por el objeto y se guarda convenientemente, se imprime el móvil y en la zona anteriormente ocupada por éste, se repone el fondo de la pantalla recortado. Si el cuerpo en un momento dado, se encuentra entre el fondo y una imagen anterior también hay que considerar el proceso anterior, pero desdoblado, uno por cada imagen. Es difícil escribir estas rutinas en SuperBASIC y que alcancen unas velocidades "decentes" lógicamente, lo ideal es el código máquina.

QLave

He aquí las respuestas del activo grupo de Sevilla a las preguntas que en el número anterior (página 11) realizaba Juan Lopez Larrasa.(Qlave-43). Se debían haber publicado en el número anterior en lugar de la respuesta que se da, pero como la redacción de Qlave intentó sacar el boletín con anterioridad para que así llegue a manos de los socios a principios de mes, pues no pudo incluirse.

1 -Tienes varias posibilidades de realizar lo que quieres, utilizando tanto los TOOLKITS I y II de TONY TEBBY como el TURBOTOOLKIT.

Con los TOOLKITS de Tony Tebby, pasas de tener que definir el FIELD para acceso directo, con get#canal@posicion,lista de variables separadas por comas o con PUT#canal@posicion lista de variables separadas por comas Te lo hace automáticamente, con registros de longitud variable.

Para poder trabajar con registros de longitud cte de forma sencilla basta con escribirse una procedure DEF (canal,num_reg, lista de variables', y en ella comprobar la longitud de las variables alfanumericas a escribir

y hacer.

if len (var$)>maxlen var$=var$(to maxlen)

if len var$ maxlen var$=var$&(i)!$!" ",maxlen-len(var$)

Siendo maxlen la longitud máxima del campo

Multiplicar la longitud del registro del canal por el numero del registro para hallar la posición y luego hacer PUT del toolkit

Para leer es mas sencillo, multiplicar la longitud del registro por el numero del registro para hallar posicion y directamente GET

Estas extensiones no son compilables con Supercharge o TURBO, pero si con QLiberator

De format ganar el Turbo Toolkit tiene extensiones parecidas pero como funciones para ser utilizadas por Supercharge y Turbo. Se realizan de forma similar

Naturalmente la forma disponible en el QL es mucho mas flexible que las formas normales y eso permite la implementación de ARRAYS VIRTUALES, o matrices en disco. Los antiguos ficheros ISAM, (secuenciales Indexados), o es mucho mas modernos y efectivos

[illegible] es binarios, en Sevilla hay gente trabajando en [illegible] que si [illegible] esa se podrán tratar mas ampliamente

1 - El Supercharge no espera que le pases identificadores de canales al [illegible] Sin embargo tanto los programas compilados con el TURBO como el Quiberator [illegible] aceptar además con el TURBO TOOLKIT puedes obtener el identificador del GDOS de un canal y así pasarselo a un canal del superbasic o Supercharge aunque los toolkits de Tony Tebby permiten asignar una pipe a un canal de Superbasic [illegible] comprobado con el Supercharge

Olave Grupo de Sevilla

==========

He observado que en el boletín de marzo aparece un número de teléfono bajo el nombre del presidente y me gustaría saber que uso debemos hacer los socios con ese teléfono. Me gustaría saber por qué comandos como WINDOW, BORDER, etc. tienen dificultades para ser ejecutados por la impresora. Es concreto

```
10 BAUD 9600
20 OPEN #5 SER.
30 WINDOW #5 100,50,0,0
40 BORDER #5 [illegible]
50 CLOSE #5
```

El ordenador me responde. En línea 30 parámetro incorrecto

Antoni Sánchez i Rifà
P. Sant Joan 139, 9 1
BARCELONA.Olave-80

El teléfono que se publica bajo el nombre del presidente de Olave es el de su domicilio particular y dada la precariedad de medios en que se encuentra el club, se puede utilizar para cualquier consulta relacionada con la Junta Directiva o con la edición del boletín puesto que es él quien lo prepara.

Los comandos WINDOW y BORDER van referidos a dos dispositivos, los de pantalla CON_ y SCR_ por lo que no tienen utilidad, y su uso dará error, en cualquier otro dispositivo como por ejemplo la impresora (SER_)

Olave

==========

Respecto a Microdrives. Al realizar la backup de FASRI 1.2 tanto en el formateo

[illegible] en la copia el monitor acusa fallos de inicialización, se solventó a base de insistir en los procedimientos. Posteriormente señala medio incorrecto en línea 200 [illegible] el comando CONTINUE, se consigue cargar, pero arrastrando el error ya que el monitor no [illegible] más que el primer mensaje copy-right PSION 1984 [illegible] ¿Qué hacer?

Respecto a Floppy Disk. Al manejar discos de utilidades qué es SHIFT + ESC y ENTER seguido de CTRL + C, así como CTRL + C

Juan Antonio Crespo
PAMPLONA(Clave 117)

El fallo de inicialización se debe a la poca fiabilidad de los microdrives, la única solución consiste en desconfiar de estos cartuchos que presentan pegas al formatearlos y utilizar otros en mejor estado. El error de medio incorrecto es debido a lo anteriormente citado

Clave

Estimados amigos

Acabo de recibir los boletines de Enero y Febrero de este año que son los primeros que recibo pues me hice socio este año, y la primera impresión es que el ordenador QL no está tan muerto como me hacían creer los distintos artículos que había leído sobre él.

Comenzaré por decir que mi nivel es bajo pues sólo tengo algunos conocimientos de BASIC por lo que tendré que daros bastante la lata.

En estos momentos el principal problema que tengo es con la impresora es una máquina de escribir OLIVETTI ET 121 adaptada como impresora, para los programas del paquete de PSION la he adaptado bien, pero para otros programas que no tienen el "install_bas" no consigo que funcione bien. El principal problema que tengo es que lo hace el retroceso de del carro al finalizar la línea pero continúa imprimiendo justo debajo del final de la anterior y lo mismo ocurre al tratar de imprimir un listado. Además no sé como indicarle desde un programa que yo haga, los distintos parámetros de negrilla, subrayado etc.

Si podéis ayudarme os lo agradecería os envío las fotocopias de las instrucciones de la máquina. El QL es de versión MGE, o eso es lo que imprime con la instrucción PRINT VER$

De la revista de Febrero me interesa mucho el programa VIEWCONT pero ni mi impresora es de agujas ni tengo unidad de discos, ¿No puede funcionar con impresora de margarita y con microdrives?

Esperando que podáis ayudarme, un saludo

Manuel Pérez
LA CORUÑA (Clave 178)

El problema con la impresora se halla en el código de CR (13 en decimal). Este código envía automáticamente todos los programas de PCW al final de una línea de impresión aparte del de retorno de carro!

Cuando se realiza un listado o una impresión desde el BASIC, y se llega al final de una línea de impresora, esta genera automáticamente el cambio de línea pero no así la de retorno de carro que lo de a a gusto del ordenador.

Según dice el manual es posible que esto se subsane introduciendo antes de cualquier instrucción de la impresora la siguiente secuencia

```
baud 1200
open #5, ser:
print #5  chr$(27)&"""
```

Hay que tener en cuenta que al volver a los programas de PCW hay que deseleccionar esta opción pues nos saldría un doble espaciado.

Respecto a la negrita cabería funcionar tras enviar la siguiente secuencia desde el BASIC

```
baud 1200
open #5 ser:
print #5, chr$(27)&"W",.REMARK activa el modo de negrita

print #5, chr$ 27)&"&"; REMARK apaga el modo de negrita
```

Todo lo que se escriba por impresora en el lugar de puntos del programa anterior saldrá en negrita

Para el subrayado análogamente

```
BAUD 1200
OPEN #5  ser1
PRINT #5, CHR$;27,&"E",
.
PRINT #5  CHR$;27)&"R",
```

Hay que tener cuidado con los caracteres "E" y "R" que se hallen en mayúsculas

Respecto al programa VIEWCOMT no podemos decir nada más que lo publicado en el estado ejemplar de Clave dado que su autor nos envió una copia del mismo para poder probarlo y comentarlo y por supuesto devolverlo posteriormente!, pero debido a las protecciones que trae a que de por sí no funciona en unidades CPMARA (que es la que nuestro entendido en este tipo de programas posee), y por tanto ni siquiera sabemos que aspecto tiene. Por ello remitimos para más información a la dirección que allí se indicaba

======== ======= ====== ======== = ===== =

Quisiera haceros unas preguntas que a lo mejor tambien interesan a otros socios

1 - ¿ Qué caracteristicas tiene la versión española del ODOS que no vienen en el libro de Dickens ?

2 - ¿ Que cualidades debe tener un programa en código máquina para ser reubicable ?

3 - ¿ Deben ser reubicables los programas que se quieran ejecutar en multitarea ?

4 - ¿ Como se podria trabajar en multitarea con el paquete PSION ?

5 - ¿ Podriais darnos información sobre el compilador de superbasic LIBERATOR en coma flotante que parece ser viene incluido en el FUTURA ? ¿ Que diferencias ventajas e inconvenientes tiene con respecto a SUPERCHARGE ?

6 - En el número de Agosto del 86 al hablar de la ampliación de memoria de SPEM nombrabais una PCB y una ISSUE. ¿Que son?

7 - ¿ Que inconvenientes tiene ampliar la memoria del ordenador ?

8 - ¿ Podriais explicar lo que es una memoria virtual?

Jorge Diaz
ORENSE(Olave-159)

Respecto a la primera pregunta, no conocemos ninguna característica del ODOS que no se halle en el DICKENS. Tendriamos que conocer la ROM desensamblada de la versión española para poder asegurar algo

Un programa será reubicable siempre que no se indique nada al compilador Si se desea hacer el programa fijo habrá que indicarlo por medio del pseudonemónico ORG

Todos los programas que vayan a funcionar en modo multitarea deben ser reubicables

Por medio de programas comerciales, tipo SWOOPER o TASKMASTER se puede disponer de los cuatro programas de PSION en memoria accesibles, y alguno más

No disponemos del OLIBERATOR, pero según parece, compila más lento pues se sirve del lenguaje intermedio p-system, con sus inconvenientes De más flexibilidad que el supercharge en el manejo de matrices. De todas formas DIGITAL dice en su propaganda que OLIBERATOR es un pseudocompilador

La PCB es la placa que soporta los circuitos (circuito impreso vulgarmente y ISSUE significa fascículo o versión.

Como inconveniente de la ampliación de memoria es cierta incompatibilidad de algunos programas que no se hallan preparados para ella, y que al hacer el reset se toma su tiempo el ordenador Respecto a la última pregunta, nos remitimos al artículo realizado por Jose Miguel Guzmán titulado "MECANISMOS DE GESTION DE LA MEMORIA" publicado en el volumen III correspondiente al mes de Abril (el número anterior)

Olave

Mi JL (vers MGB) le han comenzado ha fallar algunas teclas por lo que supongo que se

habrá estropeado a membrana Tengo un Spectrum que se ocurrió lo mismo pero ya tenía nos años de uso, y la avería era justificable Pero resulta que mi QL, tiene tan solo XXX meses de uso y no le pongo mucho durante la semana así que quisiera que explicaras que manipulaciones puede hacer Investronica para que a un ordenador se le estropee el teclado tan pronto o cuales son las causas de dicha avería

También quisiera que me explicaras como podría adaptar los comandos ATTR (detección de atributos de color en la pantalla) y SCREEN$ (detección de caracteres en la pantalla , de, Spectrum al QL

J M. Menéndez
OVIEDO (Olave-151

La razón de que los teclados de los QLs españoles fallen (al contrario que los ingleses) es debida a la manipulación hecha en ellos por Investronica por cualquier servicio de reparación o por el mismo usuario al abrir la caja del aparato El teclado que no es más que otro dispositivo de entrada de datos al ordenador está conectado al ordenador por dos finas líneas hechas con un material plástico no flexible el cual debido a doblarlo en un sentido u otro, al abrir o cerrar el teclado, puede acontecer que se quiebre, rompiendo las pistas del circuito que llevan a la membrana del teclado, cortando por tanto las comunicaciones, y percibiendolo el usuario por el fallo de algula fila o columna de teclas Los teclados profesionales ofectados para el QL también pueden presentar el mismo problema, aunque en menor medida puesto que las conexiones son más flexibles

Respecto a la segunda pregunta, estos comandos no pueden adaptarse fácilmente al QL El primero ATTR se basa en la forma de almacenar los colores el Spectrum y que como ya se ha comentado en otros números no se parece en nada a la organización de la pantalla del QL No obstante, se puede crear una rutina, basandose en la función publicada en el número de Diciembre-86, la cual devuelve el color de un punto de la pantalla La segunda se puede hacer tomando un tamaño standard de caracteres durante toda una fase del programa y hacer que estos se escriban en una rejilla fija en la pantalla sin que ninguno ocupe más de una rejilla Entonces, se puede hacer fácilmente una rutina que tome de la pantalla los bits ocupados por el caracter y compararlos con los utilizados tanto los de defecto, como unos propios

QLave

Estimados amigos

Dando las gracias previamente, a todos aquellos que colaboran más que la mayoría entre los que me encuentro (no por falta de interés), desearía que tuvieran en cuenta, si es posible un par de sugerencias y que me resolvais un par de asuntillos

Se podría incluir en el boletín alguna sección que explicase, más detalladamente , en

esquemas la manera de hacer pequeñas reparaciones o sustituciones de material gastado, las casas especializadas por tener precios fijos salen, si la reparación es simple carísimas

Se podrían centralizar los pedidos tanto de material como de programas al extranjero puesto que individualmente y sobre todo si son cosas de cierto valor, es a lanzarse un poco a la aventura, surgiendo en ocasiones problemas (experiencia

Sí es necesario, yo personalmente sería partidario de aumentar la cuota, por poco más de 200 pts al mes no se puede hacer hoy día casi nada

Poseo 2 QL's (SJ y MGE), me gustaría saber algo más sobre la comunicación entre ambos en el manual no pone prácticamente nada' Tal vez fuera posible realizar algún programa con protocolos de comunicación ¿Se podría emplear la memoria o los microdrives de uno para el otro a través de la MET ? Si no es posible a través de red ¿Se podría hacer cambiando uno (solo uso uno)?

Poseo el Graphicl, se me carga perfectamente en el SJ (en ambos microdrives) pero en el MGE me da constantemente medio incorrecto 9 (en ambos) ¿sabeis el motivo?

Animo y adelante Gracias

Carlos Espinilla
MOTSCA QLave-89

Respecto a la primera sugerencia sencillamente creemos que es espléndida sólo falta que los entendidos en la materia se decidan a enviar sus colaboraciones

Centralizar todos los pedidos además de extremadamente complicado creemos que iría en contra de la "filosofía" del club, ya que pretendemos con el funcionamiento de grupos locales evitar la dependencia para el normal funcionamiento del club que el "centralismo" impediría Por ello creemos que la idea es buena pero que se debería centralizar a nivel de Grupos locales de modo que estos tomen la importancia o el papel relevante que les corresponde

Realmente es cierto que "revolvemos Roma con Santiago" para que con las cuotas actuales el club siga adelante, teniendo en cuenta que la junta directiva aporta personalmente su configuración informática y que además los gastos de teléfono corren generalmente a cargo del presidente, pero por ahora no se puede hacer nada más

La solución no creemos que resida en aumentar las cuotas sino en número de socios y ésta es una labor de todos los socios

En cuanto al funcionamiento de QL's en red hace bastante tiempo que J. M. Guzmán quien trabaja con una red, prometió escribir acerca de ello, esperamos que sea pronto y preferimos esperar a sus colaboraciones que a dar respuestas ambiguas

Si funciona en un QL y en otro no, la causa puede ser que salgan a relucir las peculiaridades de los microdrives de modo que lo que graba uno no lee otro o puede tratarse de que el QL que se niega a leerlo tenga mal los cabezales repasar boletines de QLave se explicó como arreglar este problema!, aunque como sospechamos que ese QL no da pegas con otros microdrives, nos inclinamos a creer que es problema de las copias y no del QL Probad a trabajar con otros cartuchos

QLave

OFERTAS

COMPWARE

57 Repton Drive, Halington, Crewe, CW1 1SA

QL Floppy Disc Drives con Expansión de memoria

Interface de Disco	Precios en Libras Con un drive 3 5"	Con dos drive 3 5"
Interface Cumana (Sin RAM)	226	308
Interface Cumana + 256K Miracle Expanderam	323	403
Interface Cumana + 512K Miracle Expanderam	347	427
SuperQboard con Interface paralelo..	276	356
SuperQboard con Interface paralelo + 256K RAM	355	435
SuperQboard con Interface Paralelo + 512K RAM	378	458
Caja de 10 unidades de discos DS5D	.	. 29

SUPER Q BOARD

Sin RAM 135 / Con 256 K RAM 214 / Con 512 K RAM 239 (Precios en Libras

Un interface de disco floppy, con interface en paralelo para impresora, hasta 512 K RAM y el famoso TOOLKIT II de Tony Tebby en ROM, todo ello reunido. Pronto, opción de RATON

MIRACLE SYSTEMS EXPANDERAM

512 K RAM por 119 Libras

La Miracle Expanderam es una tarjeta de expansión enfocada que a diferencia de otras tarjetas de expansión, tiene un seguro conector que permite la instalación a su lado de interface para disco floppy

Las ampliaciones de memoria interna son más lentas que las externas debido a que dependen del chip ULA que comparte su tiempo con el "refresco" de la salida de video

El software para RAM DISC en microdrive cuesta 14 95 Libras

Limpiadores de Ordenadores

Limpiador de una vía (5 amp,	1 Libras
Limpiador de 4 vías (15 amp'	4 Libras

HARDWARE

Astracan 1030 'Modem con software'			139 00	Libras
Monitor Microvitec CUB 14" color (alta resolución			499 00	"
Monitor Philips monocromo verde			109 99	"
ámbar			114 99	"
Expansoran 512 k con doble conector			19 00	"
Interface de disco DOBLE			89 99	"
SuperBoard		ver página anterior		
Unidad de discos 3 5" 720k			139 00	"
Unidad de discos 3 5" 720K DOBLE			219 00	"
Caja de 10 floppys 3M (DS/DD)			29 00	"
Caja para almacenar 40 discos	14 Libras	90 discos	18 00	"
Limpiador de Ordenadores		ver página anterior		
4 Microdrives en caja			7 99	"
20 usados únicamente microdrives en caja			39 00	"
Caja para almacenar 20 microdrives			5 99	"
Cable SERIE			15 00	"
Cable impresora (6) Medic,Tandy)			15 00	"
Interface centronics incluido cable			38 00	"
Cartucho QL_ROM			9 99	"
EPROM 2712B			5 99	"

SOFTWARE

Entrepeneur	39 00 "
Computer One PASCAL	39 95 "
Computer One FORTH	39 95 "
Computer One MONITOR	24 95 "
Computer One ASSEMBLER	29 95 "
Computer One TYPING TUTOR	19 95 "
SUPERCHARGE (Compilador BASIC)	59 00 "
Metacomco LATTICE C	99 00 "
Metacomco ASSEMBLER	35 00 "
Microdrive Copycat	10 99 "
QL SHOPPER	29 95 "
BOOT .BB R	5 99 "
. TC . DUMP	5 99 "
QL MDV TOOLKIT (extensiones)	9 99 "
QL Assembly Lang MDV TOOLKIT	29 95 "
CARE ROM TOOLKIT II	39 00 "

GRUPO LOCAL DE MADRID

Los días 3 de febrero y 10 de marzo se celebraron reuniones del Grupo Local de Madrid est vieron más animadas que la anterior, nos reunimos 15 personas

Pasamos revista a los programas de utilidades del QL, sobre los que hizo una extensa exposición crítica nuestro compañero Ernesto de Lesdi Alcañiz, con demostraciones de, ICE y sus programas

Pero lo más interesante fué que vimos funcionar un modem telefónico que permite enviar software y textos entre distintos QL a distancia y que permite conectar con cualquier base de datos nacional o internacional Como el texto lo transmite en código ASCII se puede enviar desde otros ordenadores, PC etc El aparato es de Taiwan y se nos ofreció el poder hacer una importación para los miembros del Club y en ese caso saldría el modem por menos de 14.000 ptas

Sería este un procedimiento a considerar para las relaciones de nuestro Club envio de trabajos, programas, colaboraciones . etc

RUEGO. Algunos socios manifestaron que el sistema de pago por transferencia es oneroso pues los bancos cobran 300 ptas por dicho acto Propusieron que la renovación se hiciera mediante un reembolso al envío de la Revista

LIBRERIA Se ha hecho cargo de la Librería en Madrid nuestro compañero Juan Pablo Romero Castaño (Tel 4473829) a quien pueden dirigirse los socios de Madrid pues a pesar de que no nos han enviado programas de Zaragoza, ha conseguido reunir algunos que están a vuestra disposición

AVISO Se pone en conocimiento de los socios del Grupo local de Madrid que las reuniones se van a celebrar en días fijos para evitar los problemas de los avisos así pues nos reuniremos todos los MARTES de la segunda semana y todos los VIERNES de la cuarta semana de cada mes Lugar Paseo de Reina Cristina 11, bajo Hora 7,30

Viernes 27 de marzo, tema PROGRAMAS DE GRAFICOS

Martes 7 y viernes 24 de abril, tema LENGUAJES

Grupo Local de Madrid

Nota de la junta directiva

Enhorabuena al grupo local de Madrid porque parece que empieza a funcionar y además parece que por muy buen camino Respecto a la librería del club nos remitimos a las páginas de notificaciones donde el responsable de la gestión de la librería para todos los socios en general y para actualizar las copias de los grupos locales dará cuenta de su labor Lamentamos que esta carta hayamos tenido que teclearla en Zaragoza como otras colaboraciones de socios que se reciben en formato "papel", pero de todas formas esperamos mayor colaboración por parte de un grupo local

COMENTARIO DE PROGRAMAS, . . .

PROGRAMA TURBO

AUTORES SIMON GOODWIN, GERRY JACKSON, CHASS DILLON, FREDDY VACCHA

EDITOR DIGITAL PRECISION

Precio 24.95 libras + 3.5 de gastos de envio (El compilador de Microsoft del CWBASIC para MS DOS, cuesta 250 libras, y el GW BASIC no es mas que un superbasic simplificado, sin procedimientos, argumentos por referencias, pipes etc

Este nuevo compilador de Superbasic ha sido realizado con una idea en la mente velocidad, velocidad y velocidad

Naturalmente lo han conseguido, y aparte de eso muchas cosas mas

Algo superinteresante es la posibilidad de compilar modulos independientes, unir al cargar pasar matrices de un lado a otro etc

Incorpora el Turbo toolkit, que ya coomente en un numero anterior, pero creo que lo mas importante es contar las limitaciones y las extensiones

Una extensión deliciosa es el "rubber array", que permite extender el tamaño de una matriz sin perder su contenido, esto me va a facilitar extraordinariamente el desarrollo de un cross-assembler 6805 que necesito

Aparte hay que contar con los SELECT con enteros y cadenas, asi como los FOR enteros

Naturalmente incorpora los pipes intertareas, la opción de una cadena de comandos, al lanzar el programa etc

Puede pasar como argumentos a procedimiento o funciones incluso hasta matrices por referencia, pero hay que indicarselo expresamente, y es mucho menos peligroso con la sintaxis que el supercharge

Tambien puede pasar parametros por referencia hasta otras tareas compiladas con TURBO.

Bugs no se admite ON variable= (rango) dentro del bucle select pero con dejarlo = rango , funciona maravillosamente Es decir hay que dejarlo en la forma abreviada, quitando el ON y el nombre de la variable, quizás se deba al liarse el parser con la igualdad entre

ON variable= (rango)
ON variable GOTO nums. de lineas
ON variable GOSUB nums de lineas.

Introduce un tratamiento del WHEN ERROR, distinto del original de Superbasic pero mas flexible para los programas compilados

Sin embargo se crean problemas similares a los del Supercharge. Si nos olvidamos de indicarle que nos pase valores por referencia, y el programa original lo exige asi para

evitarlo tengo un programa que me fuerza a que todos los parámetros sean pasados por referencia, luego el Turbo "protesta" de que no puede pasar y [illegible] más rápido que el ir buscando uno por uno los que tengo que pasar por referencia. Este programa lo colocaré en la librería, necesita el TURBO TOOLKIT. Naturalmente esto no ocurre si el programa se escribe pensando en su compilación.

Respecto a las extensiones en código máquina admite todas excepto las que modifiquen sus argumentos, pero esto es bastante raro excepto las de acceso directo de los toolkits de Tony Tebby y naturalmente el Turbo Toolkit incorpora unas extensiones para el acceso directo pero implementadas como funciones para que no den problemas, resulta fácil sustituir unas por las otras.

En velocidad de película, y además ya no tiene limitación en el tamaño del código generado.

En resumen, quitando algunas pequeñas pejiguerías como la colisión de nombres entre matrices y variables simples y la de rechazar los cálculos en los DATA y en los GOTO Y GOSUB y el que los argumentos han de tener tipo definido, perfectamente explicables por razones de conseguir el máximo de velocidad, un compilador muy fácil de usar y muy rápido tanto al compilar como al ejecutar.

El manual en el tradicional color rojo antipiratas de Digital Precision, muy completo, aunque muy largo, pero escrito con un genial sentido del humor por Simon Goodwin.

Digital Precision ha realizado un curioso sistema antipiratas, es el de colocar una clave en el programa, para que se pueda detectar de quién ha salido tanto en el compilador como en los programas compilados, así aparte de poder denunciar al pirata, a éste se le suprime el derecho a las actualizaciones y mejoras. Naturalmente Digital Precision se ha incorporado a la costumbre de las casas serias de software de tener usuarios registrados con derecho a correcciones y actualizaciones.

Altamente recomendable. Imprescindible la ampliación de memoria.

José-M Guzmán
SEVILLA Clave-12

PROGRAMA: The Warrior of Blocklands

EDITOR : Digital Precision

Cuando tras la rápida carga introducimos los 40K de código del programa no podemos imaginarnos la aventura en que vamos a sumergirnos.

Tras la pantalla con el logotipo de D Precision, lo primero que nos llama la atención es el extenso menú de opciones, que no sólo incluye las clásicas en todo juego (sonido ON, jugadores 1,2, instrucciones F1, y empezar el juego ESC), sino también otras cuatro que rápidamente llaman nuestra atención (diseñar una pantalla, linkar deslinkar una pantalla y cambiar la unidad de destino). Efectivamente el juego nos permite almacenar nuestras tablas de records (F2), una partida a medias (F3), diseñarnos nuestras propias pantallas de juego (F4) y unirlas al juego (F5

Tras pulsar ESC aparece un submenú en que se nos dan dos opciones salir del juego O (vuelve al menú principal.O), ó empezar el juego (ENTER), pulsamos ENTER y nos sumergimos en la aventura. Muy pronto nos damos cuenta que la primera pantalla por increible que resulte, es la mas difícil de superar, a la vez que no resulta tan sencillo orientarse en la gran pantalla virtual que corresponde a cada uno de los casi 66000 niveles de juego bastante variados, si tenemos en cuenta el tamaño del juego. Los monstruos (fantasmas águilas, comecocos !, siempre tratarán de acorralarnos lograndolo muchas veces sin que casi nos demos cuenta), podemos eso si dispararles y si no esquivan nuestro disparo matarlos, a la vez el propio programa nos avisa con un sonido especial de la próximidad de un monstruo.

Para hacernos la vida más facil disponemos de un mapa (con el que podremos orientarnos, agua (con la que evitaremos morir de sed), municiones tanto para matar a los monstruos como para abrirnos camino), monedas de oro (que nos facilitarán soluciones en algunos casos de apuro), y una gema (muy especial difícil de encontrar, que quita la energía al los monstruos y a las paredes de energía, que matan por contacto!) existen por último un tipo de piedras que hacen imposible el paso de los monstruos, tras las que en caso de necesidad podremos resguardarnos.

El desarrollo del juego en si es más rápido de lo que cabria esperar por sus características detalles. , tanto que no es difícil que nos incrustemos en un muro o pasemos de largo una llave , por la velocidad de nuestro hombrecillo

The warrior of Blocklands es, sin duda, un gran juego que con sus múltiples detalles en velocidad, variedad, y desarrollo, siempre nos dejará en la duda de ver que habrá en el siguiente nivel

Manuel José Garrido Cobon
VALENCIA.QLave-62

Libro ARCHIVE, MANEJO DE LA BASE DE DATOS EN EL QL

Autor Ian Murray

Traductor: Santiago Cala

EDITOR BLUEPRINT / ANAYA MULTIMEDIA

Este libro lo he encontrado casi de casualidad, y ANAYA ha publicado los cuatro que corresponden al paquete de PSION incorporado en el QL. Voy a irlos comentando de uno en uno pero si son todos de la calidad de este, son todos muy buenos

Respecto al programa parte suponiendo que apenas se conoce el manejo de una base de datos y va explicando poco a poco de forma muy razonada muy asequible , con una gran variedad de ejemplos las grandes facilidades de Archive

Todos los trucos que hemos comunicado a la sección de trucos del boletin y muchos mas aparecen expuestos en el libro

El traductor ha sido extraordinario, dado que se nota que ha trabajado con la versión

española de Archive y no se ha limitado a traducir el libro, sino que ha ido comprobando todos los ejemplos y detectando las erratas del manual español, corrigiendo en el libro los nombres equivocados.

En resumen un extraordinario libro para aquel que quiera aprovechar a fondo Archive hay que tener en cuenta que Archive es una base de datos tremendamente sofisticada y potente.

Apenas hay erratas de impresión, lo que demuestra el extraordinario cuidado con que se ha realizado el libro, y en cuanto a errores, el único es el de indicar que el espacio de índices de Archive es de 8 Ks., eso era en la versión 1, en la 2 es de 32 K. con memoria ampliada y en la 3 de más de 64 K. Claro que eso viene también equivocado en el original inglés.

Únicamente le falta el detalle de añadir de que en la versión 3 los programas salvados como "objeto" corren en cualquier versión de Archive sea española, inglesa, etc.

Altísimamente recomendable.

José-M. Guzmán
SEVILLA Quave-12

PROGRAMA : TYPING TUTOR

EDITOR : COMPUTER ONE ltd

DISTRIBUIDOR COMPWARE

El programa Typing Tutor consiste en un sistema para comenzar a aprender a escribir a máquina enseñándonos además la colocación de las teclas en el QL.

El programa, como ya se anuncia en la declaración de intenciones que se halla en la introducción del manual, no pretende dejar al usuario con trescientas pulsaciones por minuto sin un fallo, sino que lo único que pretende es acostumbrarlo a la colocación de las teclas en una máquina de escribir normal tipo QWERTY. Y en verdad que el programa no sobrepasa sus objetivos pero también es cierto que debe alcanzarlos plenamente.

El sistema pretende ser completamente autosuficiente para comenzar a teclear con soltura dejando ya un perfeccionamiento posterior del estilo, así como el conseguir velocidad, para otros métodos. Hay que decir que, como defecto para el mercado español, es un programa inglés, preparado para un público inglés, por lo que los ejercicios con frases son ininteligibles para el usuario no introducido en dicho idioma. Esto siendo un defecto no se puede considerar muy grave siempre que la utilidad del programa sea básica. La situación de las teclas en la máquina es prácticamente la misma, y que la utilización de ÑÑ y tildes se aprenda por otra parte (además una tercera parte de las frases quizás más son ejercicios asemánticos, es decir, sin sentido. Las frases se hallan en basic en líneas datas, con lo que son fácilmente cambiables, pero esto es totalmente desaconsejable pues se varía todo el método (sería cuestión de que la variación la realizase un profesor en la materia junto a uno que entendiese de programación.

Respecto al programa en sí, se halla excelentemente presentado dicha que considero habitual en la marca arriba indicada, con unas pantallas especialmente atractivas para el usuario, con mensajes que mantienen al usuario informado de los errores que se cometen.

El manual de trece páginas, es completo, en inglés, y pretende dejar al programa la tarea de enseñar aunque eso sí, debería extenderse un poco más en algunos puntos y detalles de posiciones y normas que no se hace. El programa consta de once lecciones numeradas de la '0' a la '10'. En cada lección existen varias partes, la primera de ellas consiste en una práctica personal, sin guión y sin control, de las teclas que deseemos teóricamente las correspondientes a la lección. Cuando deseemos o creamos conveniente pasaremos a la segunda parte que consiste en escribir una serie de líneas que te indica el ordenador. En esta segunda parte se controla el tiempo y los errores que son avisados por un sonido de atención.

Finalizada la lección se nos proporciona una estadística de los errores, palabras por minuto y porcentaje de eficacia conseguidos.

En la lección 0 se proporciona una práctica con tres teclas importantes, la tecla de [redacted] del DL, la tecla de <ENTER> y la barra espaciadora. Es la más específica y corta de las lecciones. En la primera lección se introduce el teclado alfanumérico, con una visión gráfica de éste. En la segunda se introduce el concepto de teclas guía (llamadas en inglés 'home keys'), posiciones de las manos y las áreas. Desde la tercera lección hasta la sexta se practican determinadas hileras o zonas del teclado, hasta familiarizarse con ellas. La séptima lección nos introduce a la utilización de mayúsculas. Las lecciones octava a décima son ya de carácter general (a veces con teclas periféricas), y pretenden reducir el número de errores del alumno.

Las lecciones son suficientemente extensas para coger una mínima práctica en las teclas que introducen, y como ventaja no son siempre iguales, con lo que repetir no es tan soporífero como podría serlo. El método no consiste en hacerlas todas las lecciones una a una sino en repetir además las lecciones que no salgan bien (o 'demasiado bien'). Por otra parte la flexibilidad del programa es total, se puede seguir el método lección por lección repitiéndolas, o ir saltando al menú al que se puede acceder en todo momento con la tecla de escape (ESC), y desde el menú a cualquier lección.

Esta última característica, unida a la buena presentación del programa y a las constantes líneas de información que van apareciendo (en inglés) hacen que se halla logrado el objetivo, anunciado en el manual de que el programa sea amigable' (user-friendly).

Hay que repetir, finalmente, que el programa no pretende dejar al alumno con velocidad, sino que sólamente constituye una introducción bastante básica y eso sí hay que seguir los dos consejos superrepetidos en el manual.

- No mirar en ningún momento al teclado.
- No sacrificar eficacia por velocidad.

Siguiendo estos consejos y el resto que se hallan en el manual se puede lograr una cierta soltura en el manejo del teclado, que dependiendo de las necesidades se podrá continuar con otros métodos. El programa presenta problemas con los versión MSX ósea española, por de pronto sólo funciona en MSX's ingleses o no alterados por Investrónica.

Programa Easily Applicable System Environment (E A S E)

Editor , Gigasoft

El programa es una herramienta de trabajo c más conocido como TOOLKIT, parecido a otros programas como por ejemplo el ICT, ha sido desarrollado por la casa alemana GIGA SOFT

Este programa tiene la ventaja de trabajar como una mesa de trabajo todo ello en una ventana en forma de iconos como lo hacen otras maquinas ejemplo de ello lo tenemos en el ATARI o en MACKINTOSH de Apple

El programa esta escrito sobre el sistema operativo GDOS y permite al usuario extender fuera las funciones del GDOS como son copiar ficheros o programas ver su contenido , ejecutarlos directamente volcar a impresora

También trabaja con raton o joystick y así resulta mas fácil controlar la pantalla y los iconos. también podemos movernos por la pantalla con facilidad con las cursores ya sea hacia arriba o abajo, izquierda o derecha otra de las facilidades que permite es que podemos trabajar hasta con siete ventanas al mismo tiempo y sobreponerlas las unas con las otras y ver toda la información requerida en todo momento Otra ventaja es que el programa esta construido para trabajar también con GDs con la memoria expandida también sacar toda la información por una impresora y poder pasar el programa a disco y trabajar más comodamente esto último por medio del fichero PATCH incorporado

Lleva incorporada una calculadora que trabaja en RPN (Notación Polaca Inversa que es de gran visualidad y bastante funcionalidad ya que presenta bastantes funciones tanto matemáticas como científicas (SQR SIN TAN COS ASN ACS ATN LN LOG,EXP PI Otra de las cosas que tiene es un pequeño juego "the puzzle, que no debe ser entretenido aunque un poco idiota mas bien para pasar absurdamente el rato ya que consiste en presentar 15 números en un casillero barajarlos y posteriormente ordenarlos nuevamente en el menor número posible de movimientos El panel permite cambiar el medio que opera por defecto mdv flp,fdk etc instalar la impresora (por defecto SEPI controlar el tipo de SCROLL así como el movimiento de las ventanas que se creen y por último seleccionar el modo de presentación en pantalla esto es en baja o alta resolución Respecto a ficheros nos presenta un submenú que contiene COPY DELETE FORMAT, INFO, START QUIT, RUN, PRINT, SHOW INFO de información sobre el medio que soporta el fichero seleccionado y sobre el fichero Options nos permite presentar la información en pantalla por medio de ICONOS o de TEXTO ordenar la información por nombre, tamaño, fecha y marcado Por último el mensaje exit nos lleva a elegir entre hacer un RESET, volver a BASIC y ejecutar el fichero seleccionado (QUIT, RUN, PRINT, SHOW)

Diego Alcalá
ZARAGOZA (Clave 1)

Programa COSMOS

Editor Talent Computer Systems

Nos encontramos con un programa que se le puede calificar muy alto. Para todos aquellos que normalmente se dediquen a la observación práctica del firmamento, este programa puede substituir perfectamente los planisferios de plastico y planear sus observaciones directamente sobre el teclado. Para los que sin ser aficionados a la Astronomia de vez en cuando sienten la curiosidad de mirar "hacia arriba" alguna ocasión les puede servir para adentrarse más en este campo dadas las cualidades didácticas del programa. El programa se carga con una preciosa pantalla, que es altamente recomendable ver en color y tras esperar un tiempo considerable, aparece un menú que se nos presentará en azul todas nosotros y en el cual, elegiremos lo que deseemos realizar. Ha, que agradecer que el programa se adapte al medio utilizado automáticamente distinguiendo si trabajamos en modulo 3 televisión.

Lo primero que hay que realizar para trabajar es precisar el lugar y la hora de observación que estarán indicados en un pequeño recuadro en una esquina de la pantalla. Se carga del microdrive las rutinas correspondientes y gracias a las explicitas explicaciones, es fácil realizar el cambio. La opción de variar el lugar permite a su vez que las coordenadas de éste sean grabadas en un fichero en el mismo microdrive para no realizar el cambio en todas las ocasiones. Una vez satisfechos con los datos iniciales nemos de seleccionar que deseamos ver para ello elegimos la primera de las opciones con lo que aparece un nuevo menú. Ahora vemos las verdaderas posibilidades del programa. Podemos elegir entre un variado conjunto de vistas del firmamento, indicadas por su dirección respecto a los puntos cardinales, abarcando cada una de ellas 45 grados de anchura o mirar directamente al cenit (punto vertical del lugar donde nos encontramos, o directamente ver todo el conjunto de estrellas y planetas que en ese momento se pueden ver desde nuestra posición. Una vez elegida una opción, se pasa a una pantalla donde se empiezan a trazar las estrellas (con distintos colores, según su magnitud, planetas distinguibles de las estrellas por su tamaño), la Luna y el Sol. En este momento el programa se amuentece, por tener que buscar en el fichero de estrellas aquellas que tienen las coordenadas (están expresadas en ecuatoriales) que entran en nuestro campo de visión. Para los planetas tiene que realizar el cálculo a partir de una posición conocida en el tiempo. Hay que destacar que para el periodo comprendido entre Noviembre de 1985 y Mayo de 1986 puede observarse la posición del cometa de Halley en su paso por el perihelio realizado el año pasado (el programa en este caso, se debe basar en datos estimados antes del paso.

En los gráficos generados aparecen las suficientes divisiones para poder estimar las posiciones de un astro respecto a coordenadas ecuatoriales (en la vista general) o altazimutales (en las orientadas). Cuando se ha completado el dibujo volvemos al menú principal, aunque esto podríamos haberlo hecho en cualquier momento mediante la pulsación de 'ESC' donde podemos volver a elegir otra vista o podemos realizar una serie de operaciones con la ya generada. El punto más didáctico es seleccionar la posibilidad de mover un cursor con el cual rodeamos el cuerpo (el punto) elegido en la pantalla y tras la pulsación de 'ENTER' o la barra espaciadora, el programa consulta en su base de datos y muestra todo lo que conoce sobre ese objeto:

En caso de que el cuerpo sea una estrella, de su nombre y la constelación a la que pertenece su ascensión recta y su declinación su temperatura en superficie, en color su clase de espectro, su magnitud real y aparente, y su luminosidad en comparación con el

... indica también la distancia en años luz a la Tierra y en caso de que se trate de una estrella repite los datos anteriores para cada componente y marca su separación angular, tan justa para poder distinguirlas por medio de un telescopio.

Si es un planeta, indica el nombre, masa, distancia a la Tierra, masa, diámetro, gravedad, temperatura, etc. Si se trata de uno de los seis primeros planetas con la lógica excepción de la Tierra ya que no se puede ver), es decir hasta Saturno, nos muestra su aspecto por telescopio (para algunos, basta con prismáticos): así para Mercurio, Venus y Marte muestra su fase, para Júpiter, la posición de los satélites galileanos y para Saturno la inclinación de los anillos, marcando las separaciones por ellos, las de Cassini.

En el caso de la Luna nos da los datos más significativos y nos sitúa a su lado.

- Para el Sol, aunque se trata de una estrella, no da los mismos datos (lógico) dando los correspondientes a sus características físicas.

Esta opción, aparte de su valor como indicador de lo que observamos, puede aplicarse para la educación en el reconocimiento de posiciones de planetas o estrellas pertenecientes a una estación o a una constelación.

Es de lamentar que no se muestren las constelaciones, es decir que las estrellas pertenecientes a la misma estén unidas por líneas. No obstante, esto podría haberse hecho de forma similar a la tarjeta de datos: creando otra donde se muestre su posición en la constelación. Se echa de menos la presencia de otros objetos, como son las nebulosas, alguna de las cuales, puede ser fácilmente observada con un telescopio de aficionado. También hay que mencionar que sólo se ven unas 360 estrellas de toda la bóveda celeste tanto del hemisferio Norte, como del Sur. Sería de agradecer que este número hubiera sido un poco más grande (recordemos que se pueden ver alrededor de 6 000 estrellas a simple vista con cielo despejado). No obstante el fichero donde están grabadas las estrellas puede ser ampliado y el programa modificado por aquel que crea que este número no le es suficiente. Por último volver al menú donde nos quedan varias opciones. Una nos permite observar la población del Sistema Solar en conjunto desde un punto de vista perpendicular al "plano" donde están contenidos los planetas. Se divide en el S.S. interno y en el externo, pues por problemas de escala no podrían representarse todos en conjunto.

Otra opción es el acceso directo a la base de datos del programa. Indicando el nombre para los planetas, Sol y Luna, o por número para las estrellas (el número se basa en el orden de las estrellas respecto a su magnitud aparente desde la Tierra), se nos muestra la misma tarjeta explicada anteriormente, con los datos característicos de cada cuerpo. La última opción permite el volcado de cualquier pantalla a microdrive, para su impresión con el programa adecuado. En resumen, es un programa que permite y facilita el acceso a la Astronomía a nivel de aficionado. Ahora ya no hay problema en establecer más fácilmente los planes de trabajo o en divertirse un rato en casa, simulando un pequeño planetario. Se ha modificado la rutina de POINT, los menús están elaborados sin necesidad de remitirse a ningún tipo de otras instrucciones, la pantalla está bien preparada etc. Sólo se le pueden destacar dos defectos: la ya mencionada escasez de estrellas y otros fenómenos y el hecho de estar escrito en SuperBASIC. Esto le confiere cierta lentitud aunque permite el variar el programa.

Manuel Millán
ZARAGOZA (Zaragoza)

CODIGO MAQUINA

Debido a la aglomeración de colaboraciones que se han recibido para esta sección no sabíamos cuál publicar en primer lugar. Al final y después de un genial asesoramiento nos hemos decidido a elegir entre nada y nada. Como resultado de tan difícil decisión nos hemos visto irremediablemente obligados a preparar las siguientes páginas, pero desde estas líneas debemos decir que: ¡O llegan colaboraciones o se acabó lo que se daba!

Hoy vamos a utilizar TRAPs. Por ello en primer lugar y quizá para los menos iniciados vamos a tratar de dar una idea de qué es y qué utilidad tiene un TRAP.

El sistema operativo, en este caso QDOS, es un conjunto de rutinas a las que se puede acceder de modo que no tengamos que estar generándolas cada vez que se necesitan. Por el contrario únicamente deberemos realizar una llamada a la "rutina" preexistente generando una interrupción en el microprocesador (alterando su normal funcionamiento) de modo que salte, dependiendo de las características de la interrupción, a una determina posición de memoria en la que se encuentra localizada la rutina que en concreto necesitamos utilizar. Una vez finalizada dicha rutina, el microprocesador recupera su curso normal de flujo retornando al lugar donde se interrumpió.

Se pueden clasificar los TRAPs, principalmente, en: TRAP 1 (del gestor), TRAP 2 (asignación de entrada y salida), TRAP 3 (llamadas de entrada/salida por SERIE).

Hoy vamos a utilizar tres TRAPs: IO.OPEN, IO.SSTRG, y IO.CLOSE.

El primero de ellos nos permite abrir cualquier tipo de dispositivo para entrada/salida, pertenece a la familia del TRAP 2. Necesita conocer los siguientes datos:

Registro	Para:
D0	1
D1.L	Job Id. (-1)
D3.L	código en bytes
A0	dirección del nombre del canal

En el registro de datos D1, colocamos el identificador de la "rutina" (job, propiamente dicha) en caso de ser la que llama el TRAP será -1, en otro caso se dará el código correspondiente al job en cuestión.

En el registro de datos D3, insertamos dependiendo del tipo de canal uno de los siguientes valores:

0 si se trata de un fichero ya existente y exclusivo.

1 si se trata de un fichero ya existente pero compartido.

2 si se trata de un fichero nuevo y exclusivo.

3 si se trata de un fichero nuevo a reescribir (abstenerse los poseedores de la

versión 1.03 de QDOS

En el registro de direcciones A0 cargaremos por medio de la instrucción LEA la dirección del nombre de canal

El TRAP 2 denominado IO.CLOSE únicamente sirve para cerrar el canal que con anterioridad se ha abierto por medio del TRAP IO.OPEN Necesita tener el registro de datos D0=2 y en A0 el identificativo del canal devuelto a este mismo registro por IO.OPEN

El TRAP 3 IO.SSTRG nos permite enviar una cadena de octetos a un canal previamente abierto por medio de IO.OPEN
Los parámetros que solicita son.

Registro	Dato
D0	7
D2.W	Número de octetos que se van a enviar
D3.W	Período de espera
A0	Identificador del canal
A1	Base de la memoria intermedia

En el registro de datos D3 se introduce el período de espera en unidades de 72 microsegundos Este período de tiempo se emplea en retardar la ejecución de la sentencia caso de que el programador necesite el tiempo para desarrollar otra tarea
En el registro de direcciones A0 se encuentra el identificador del canal que nos es devuelto al abrir el canal que se está utilizando.
En el A1 se introduce el comienzo del área que contiene los caracteres ASCII

```
MT_FRJOB    EQU     $09       Se definen constantes con nombres
IO_OPEN     EQU     $01
IO_CLOSE    EQU     $02
IO_SSTRG    EQU     $07
*
* definicion de macros
*
QDOS        MACRO
            MOVEQ   #$1  D0       Coloca el primer parámetro en D
            TRAP    #0            Llama al trap 2
            ENDM
*
LIMPIAR     MACRO       Llamado para finalizar
            QDOS    IO.CLOSE,2    Cierra canal
            MOVEQ   #-1, D1
            MOVEQ   D0  D3        Cancela este job
            QDOS    MT.FRJOB,-1
*
```

```
' en caso de llamada
                MOVEQ     R0,D0        Retorno flujo, todo bien
                RTS
                ENDM

'
' COMIENZO DE PROGRAMA EN SI
'
'ABRIMOS CANAL
'
                MOVEQ     R-1,D1     JOB ACTUAL
                MOVEQ     R2,D3      Periférico exclusivo
                LEA L     NOMDEV, A0        nombre del puntero del canal
                QDOS      IO_OPEN,2     Abre el canal
'
' imprime
'
                MOVEQ     R32,D2       Longitud de la cadena
                MOVEQ     R-1 D3       Tiempo de espera infinito
                LEA L     MENSAJE,A1    Puntero de la cadena
                QDOS      IO_SSTRG 3    Imprime mensaje

'
' FINALIZAMOS
'
                LIMPIAR
' SECCION DE DATOS.
NOMDEV          DC W      4
                DC B      'CON_'
MENSAJE         DC B      109,65,78,68,65,68,32,67,79,76,65,66,79 82 65
                DC B      67 73,79,78 69,83 46
```

El programa se comenta por sí sólo. Únicamente decir que hay que probarlo (está en el ensamblador de METACOMCO).

El trap mt.frjob libera el área usada por el job (en cristiano se carga el job).

Las datas llevan la extensión correspondiente. El nombre del dispositivo va precedido por una palabra con la longitud de éste (4 caracteres).

CN-QLave

NOTIFICACIONES

El pasado día 2a de Marzo, se realizó la reunión ordinaria del club correspondiente a este año en virtud de lo estipulado por los estatutos. A esta reunión, solamente acudieron los miembros de la junta directiva y dos socios de Zaragoza. El fin primordial de esta reunión era la presentación de las cuentas correspondientes al ejercicio del año pasado, su discusión y presentación de lo presupuestado para el actual. Lógicamente, y en vista del número de asistentes, fue un mero trámite. No obstante, damos un extracto de los ingresos y gastos del año 1986.

Ingresos por cuotas de socios	259956
Gastos edición boletines	138524
Gastos correspondencia y Secretaría	122240
Otros gastos	17012
Total	-18136

El resultado no precisa más comentarios. Somos pocos socios para sostener los gastos necesarios, como son la edición del boletín y la obligatoria sangría en el concepto de envío de información y contactos con el extranjero. Tampoco es calificar de innecesario la adquisición de material para el funcionamiento de los distintos apartados (sobres, papel, etc.). Ahí están simplemente los resultados. Esperemos que este año se nos presente mejor.

Siguiendo con temas "económicos", al "ruego" expresado por el C.L. de Madrid, sólamente recordarles que como se ha indicado en más de un boletín, la transferencia no es la única forma de realizar el ingreso. Se eligió la imposición en una cuenta bancaria por facilitar los trámites a los encargados de la junta directiva. De esas 300 ptas., el club no recibe nada. Si lo que se quiere es realizar un giro, también hay que abonar una comisión (si no, de qué iban a vivir). Con el contrarreembolso, pasa lo mismo. El socio que recibe el envío abonará tan sólo las 2500 ptas., pero en Zaragoza se habrá tenido que pagar los gastos de envío. Y si todos los meses hay que realizar esta acción, los gastos, tanto de dinero, como de tiempo, serán tales, que valdría más dejarlo todo.

Si lo que los socios del C.L. de Madrid proponen es que el envío contrarreembolso se realice una vez (o dos) al año, en los meses iniciales de cada período, y los demás envíos se mantengan como lo están actualmente, antes ..., adelante, y que cada socio exprese la forma en que quiere realizar el pago. Parece ser que la idea de una forma de pago unificada no es viable, idea que era la transmitida por la anterior junta, y que se mantenía actualmente; pero en fin, lo que importa es que se tramite lo más cómodo posible para cada uno.

El G.L. de Sevilla pone en conocimiento de todos los socios que han realizado la construcción de varias piezas de ajuste del eje del rotor de los microdrives según el diseño presentado por J.M. Guzmán en el boletín número 4 del volumen III, correspondiente al pasado mes de Noviembre. Considerando importante este aspecto del mantenimiento de la máquina, creen conveniente que cada grupo local cuente con una de estas piezas, y por tanto, las ofrecen al precio de 1000 ptas. más gastos de envío por contrarreembolso. La dirección con la que hay que contactar es:

RAFAEL CAMDAU GARCIA
URB. PINOS DE MONTEGAVINTO, ED. PROMESUR 4, 10, B
41013 SEVILLA

Otra información suministrada por el G.L.S. es que los desmagnetizadores de cabezas de lectura, ya están por fin disponibles en cualquier tienda especializada en electrónica. Detallando las especificaciones del QL y lo que se pretende, no es difícil conseguir uno. Su precio oscila sobre las 900 ptas.

Por último, recordamos a los socios que en cualquier comunicación, adjunten su número acreditativo. Si se trata de una colaboración o pregunta para el boletín, hay que procurar seguir el standard últimamente creado de indicar el nombre y la población.

En caso de no conocer el número, puede solicitarse al secretario, bien directamente, o bien por la petición del carné de socio. Otra forma es tomarlo del sobre donde se envía el boletín: corresponde al número que aparece entre paréntesis.

****

Se han recibido ya los cartuchos pedidos a Inglaterra para su uso en la atención de las solicitudes de programas de librería. Debido a su bajo precio, el dinero que se pedía para la compra de microdrive (cuando el socio lo solicitaba) baja de 600 a 200 pesetas por cartucho utilizado. A aquellos socios que ya lo hayan enviado o los que por error manden más dinero, este les será devuelto por giro postal.

Los nuevos cartuchos han sido utilizados por PSION, no para realizar pruebas, como los anteriores, sino que ya estaban grabados con programas de esta casa, por lo que carecen de la patilla de protección que evita (o permite) escribir sobre un cartucho. Este problema se soluciona como en las cintas de cassette: cubriéndolo con una cinta de celofán.

Se ha editado en hojas sueltas una relación de todos los programas contenidos en la biblioteca, con una breve descripción de su cometido. Aquellos que deséen tenerla, pueden solicitarla mandando 50 ptas. en sellos.

La biblioteca de programas ocupa actualmente unos ochocientos Kbytes. Por tanto, son precisos ocho microdrives o dos discos de un Mbytes para contenerla por completo.

Sobre el tema de las bibliotecas de los grupos locales, en el momento de la edición de este boletín, los encargados ya deben de contar con una copia. La librería les ha sido enviada ya tres veces, pero por causas externas al club (léase Correos), no han sido recibidas.

Este mes se han incorporado a la librería:

45.- LIBRETA TAQUIMETRICA Sectores:17 SuperBASIC Varios
F: Libreta_taquimet_rica, Libreta_doc

Programa de utilidad para aquellos que realicen medidas taquimétricas. Dotado con un práctico menú, nos permite crear una nueva "libreta", incluir nuevos datos, ver los resultados (por pantalla o impresora), salvarlos o leerlos en microdrive, etc. Los datos a introducir son los usuales en estos casos: medida de los hilos y de los ángulos marcados.

46.- VALORES Sectores: 27 SuperBASIC Didáctico
F: Valores, Valores_doc

Pretende ser una ayuda a aquellos que quieran iniciarse al código máquina. Presenta un menú que nos muestra todas sus posibilidades: lectura de unas posiciones de memoria (de todo tamaño: octetos, palabras y palabras largas) y la transformación de valores expresados en las tres bases usadas en la programación de bajo nivel: binario, decimal y hexadecimal.

47.- PREPARACION Sectores: 6 SuperBASIC Herramienta
F: Preparacion, Preparar_doc

Son tres procedimientos que pueden ayudar en la depuración de programas escritos en SuperBASIC. Para utilizarlos, hay que unirlos con MERGE al programa a mejorar. El primer procedimiento redefine el tamaño de las ventanas asociadas a los canales 1 y 2. Los otros dos realizan listados parciales del programa, de dieciocho en dieciocho líneas.

48.- QLSOFT Sectores: 69 Archive Base de datos
F: Progra_dbf

Es un archivo creado con ARCHIVE conteniendo cerca de quinientas fichas sobre los programas comerciales existentes (o conocidos) para el QL. Se da el nombre del programa, la casa creadora o distribuidora, el precio y el campo al que pertenece. Ha sido realizado por el Grupo Local de Sevilla, y aseguran estar preparando otro sobre hardware para el QL.

SUMARIO

1.- PORTADA.

2.- INFORMACION SOBRE EL CLUB.

3.- EDITORIAL.

4.- CORREO DE LOS SOCIOS.

10.- ACTUALIDAD DEL MERCADO.

14.- C.S.T. THOR.

15.- PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

23.- OFERTAS:

- COMPWARE

25.- GRUPO LOCAL DE MADRID.

26.- COMENTARIO DE PROGRAMAS, ...

- TURBO.
- THE WARRIOR OF BLOCKLANOS.
- ARCHIVE, MANEJO DE LA BASE DE DATOS DEL QL.
- TYPING TUTOR.
- EASELY APPUCABLE SYSTEM ENVIROMENT (E.A.S.E.).
- COSMOS.

34.- CODIGO MAQUINA.

37.- NOTIFICACIONES.

40.- SUMARIO.

D.L.-Z-162-87